



MOTIF ES

ファーストステップガイド



MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

MOTIF ES8

MOTIF ES7

MOTIF ES6

はじめに

このたびは、ヤマハ・ミュージックプロダクションシンセサイザーMOTIF ESをお買い上げいただき誠にありがとうございます。

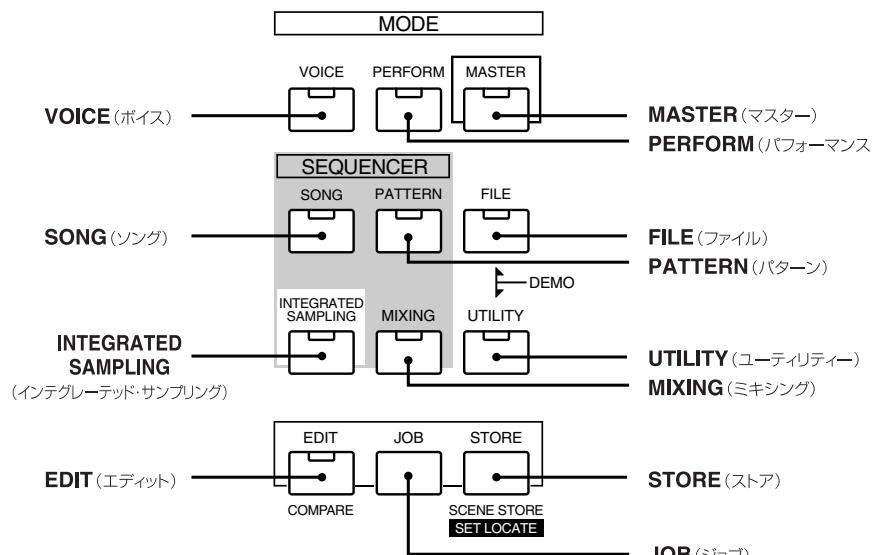
このファーストステップガイドは、MOTIF ESをすぐ使えるように操作の基本をまとめたものです。MOTIF ESには音楽制作のための機能が多数あります。すべての機能は、製品付属の取扱説明書をご覧いただくとして、本書では音を出す、音色を切り替える、曲を作成するなど基本的な操作をマスターしましょう。

■MODEについて

MOTIF ESは、多彩な機能を効率よく使い分けることができるよう、さまざまなMODE(モード)が用意されています。

まずはこのMODEを理解することがMOTIF ESを使いこなす秘訣です。

簡単に各MODEが持つ機能を説明しましょう。



VOICE (ボイス)

単一の音色を選んで、演奏するモード。

PERFORM (パフォーマンス)

音色を重ねたり、特殊な効果を加えて演奏するモード。

MASTER (マスター)

ボイスやパフォーマンス、ソング、パターンの区別なく、設定をワンタッチで呼び出せるように登録するモード。

SONG (ソング)

曲を作ったり、再生するモード。

PATTERN (パターン)

曲を作ったり再生するモード。

SONGとの違いは曲をセクション(Aメロ、サビなど)ごとに作成していくのに適しています。

FILE (ファイル)

本体で制作した音色や曲を、スマートメディアやUSBデバイスに保存したり、保存したデータを本体に読み込むモード。

INTEGRATED SAMPLING (インテグレーテッド・サンプリング)

外部からの音声を本体に録音(サンプリング)し演奏するモード。

MIXING (ミキシング)

ソングやパターンモードで、トラックごとの音色・音量・パン(定位)・エフェクトなどの調整を行うモード。

UTILITY (ユーティリティー)

本体の設定、たとえばチューニングやMIDIに関する設定を行うモード。

EDIT (エディット)

音色を自分の好みに変更したり、ソングやパターンの修正を行うモード。

JOB (ジョブ)

データのコピーやイレース(消去)などを行うモード。

STORE (ストア)

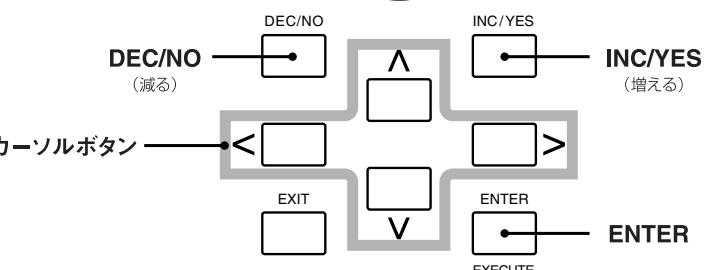
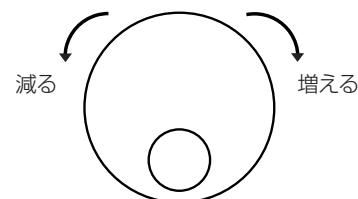
データをMOTIF ES本体に保存するモード。



操作を説明する際、「××モードに入る」という表記は、各モードスイッチを押して、そのモードを操作する状態にするという意味です。

■数値を変更する

MOTIF ESは、パラメーターの数値や曲、パターンを変更するには、ふたつの方法があります。ひとつはデータダイアルを左右に回す方法です。右に回すと数値が増え、左に回すと数値が減り、大きい数値の変更に向いています。もうひとつは、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを使う方法です。INCはIncrement(インクリメント)の略で『増やす』、DECはDecrement(ディクリメント)の略で『減らす』という意味で、データの値をひとつずつ変更するに向いています。



■カーソルボタン

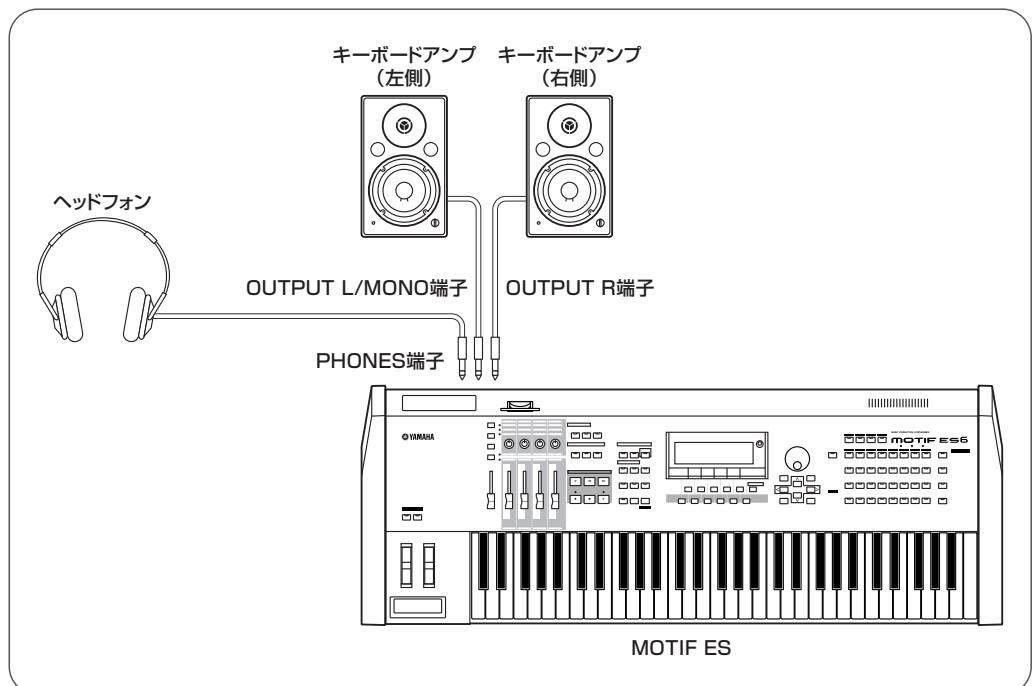
データダイアルの下、上下左右の矢印のついたボタンをカーソルボタンと呼びます。このボタンはLCD画面(ディスプレイ)中のカーソル(反転表示部分)を上下左右に移動させる場合に使用します。LCD画面に表示されるいろいろな項目(数値など)を変更したいときに、その項目を選択する場合に使用します。

では、MOTIF ESの素晴らしい音色、機能をご堪能ください。

■スピーカーやヘッドホンをつなぐ

まずは音を鳴らすための準備をしましょう。以下のような接続を行ってください。接続する際には、接続する機器の端子をよく確認して別途ケーブルをご用意ください。

セッティング図



■電源の順序

on
電源を入れるとき
MOTIF ES→アンプの順で
電源を入れます。

off
電源を切るとき
アンプ→MOTIF ESの順で
電源を切れます。

ひとこと
順番を間違えると、スピーカーから雑音が出たり、
再生機器の故障の原因になる場合があるので注意してください。

■保存の際に必要なもの

MOTIF ESで作成したソングやパターン、サンプリング機能で取り込んだ音声データなどは、MOTIF ESの電源を切ると消えてしまいます。大切なデータは作業が終わったら外部メディアに保存しましょう。保存できるメディアは以下のものがあります。

・スマートメディア™

スマートメディアは、デジタルカメラなどで使用される記憶媒体装置で、MOTIF ESでは3.3V(ボルト)のスマートメディアがご使用頂けます。背面のスマートメディアスロットに挿入します。記憶容量は2MB(メガバイト)から128MBまでご使用頂けます。

*スマートメディアは株式会社東芝の商標です

・USBデバイス

USBデバイスには、USBメモリーやUSBハードディスクなどがあります。背面のUSB TO DEVICE端子に接続します。

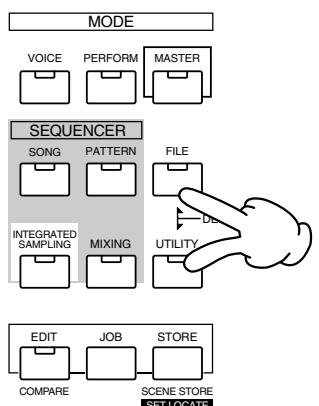
■デモソングを聴いてみよう!

MOTIF ESにはデモソングが4曲収録されています。
まずはMOTIF ESの素晴らしい音色をお聴きください。

・デモソングのロード MOTIF ESを初めてご使用になる場合には、デモソングが自動的に読み込まれるようになりますが、読み込まれない場合には以下の手順でデモソングを読み込んでください。

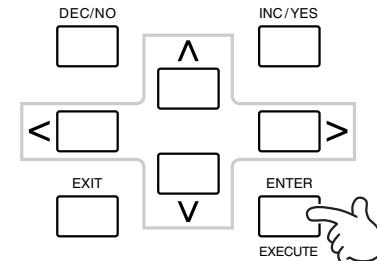
01

[FILE]と[UTILITY]ボタンを同時に押します。



02

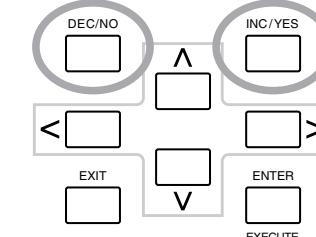
LCD画面上のLoadTypeが“All”になっているのを確認して[ENTER]ボタンを押します。



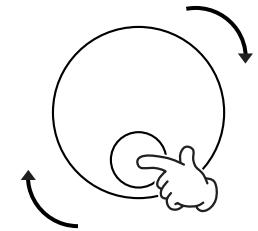
LoadTypeが“All”以外になっている場合は、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、あるいはデータダイアルを回して“All”にしてください。

05

曲を変更するには、カーソルをデモソングのソングナンバー／ソングネームの位置に合わせ、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回します。



or



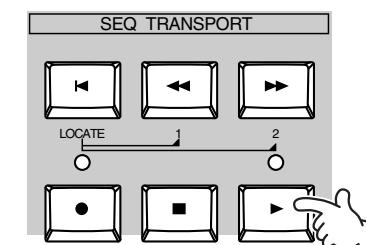
03

デモソング、そしてデモパターン（数小節からなる演奏パターン）が読み込まれます。読み込みが終わると図のようにソングナンバーとソングネームが表示されます。



04

SEQ TRANSPORTの[▶]（プレイ）ボタンを押すと、デモソングの再生が始まります。再生を止めるには、[■]（ストップ）ボタンを押します。



<収録されているデモソング>

1. Reality TV

表現力豊かなメロディを奏でるアコースティックギター、それに呼応するようなフルート、迫力あるプラスサウンドが楽しめるナンバー。

2. One World

エスニック感溢れるイントロに続き、タイトなドラムサウンドや、クリアなアコースティック・ギターが展開する不思議な世界をかもしだすナンバー。

3. Trance Act

分厚いアナログ系シンセサウンド、ヒューマンチックなフィルターが随所に現れ、疾走感溢れるトランスマッシュをシミュレートしたナンバー。

4. Folk Thema

リアルな木管楽器のアンサンブルに加え、ストリングスセクションが展開。打楽器や金管楽器も加わり壮大なオーケストラサウンドが楽しめるナンバー。

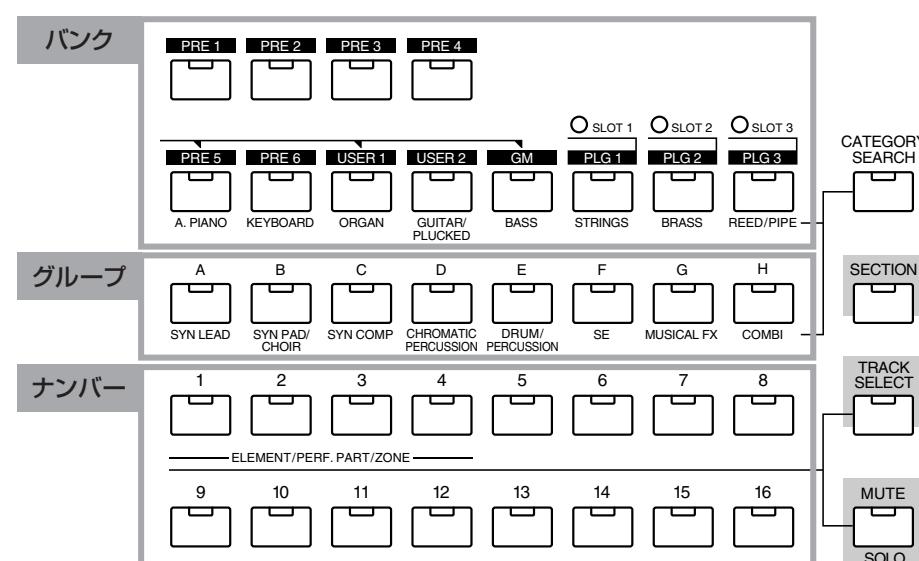
MOTIF ESのデモソングを試聴できたら、次は鍵盤を弾いて音を鳴らしてみましょう。

それでは、実際にMOTIF ESの鍵盤を弾いて音を鳴らしてみましょう。単一の音色を鳴らすのはVOICE(ボイス)モードで行います。MOTIF ESでは、音色のことをボイスと呼んでいます。MODEの[VOICE]ボタンを押してボイスモードに入ります。

・ボイスバンクについて

MOTIF ESには、あらかじめ内蔵されている音色が入っているプリセットバンク、自分の好みに変更(エディット)した音色を保存しておくユーザー銀行、ドラムバンクなどいくつかのバンクがあります。ここでは、音階をつけることができるノーマルボイスが内蔵されているプリセットバンクの中から音色を選んで演奏してみましょう。

プリセットバンクはPRE(プリセット)1~6、そのバンクごとにA~Hまでのグループが8個、そしてそのグループごとにボイスナンバーが16個あるので、6プリセット×8グループ×16=768音色が内蔵されています。ここでは代表的な音色をいくつか紹介します。



■ 音色の選び方

ここでは例としてグランドピアノの音色を選んでみましょう。

[PRE 1]ボタンを押し、次に[A]ボタン、そして[1]ボタンを押します。すると画面が図のようになります。これでグランドピアノの音が選ばれました。鍵盤を弾いて演奏してみましょう。



・表示画面について

MOTIF ESの膨大な音色数を理解しやすいように、画面には様々な情報が表示されています。その意味を理解しましょう。

先ほど選んだグランドピアノでは、上段にバンクとボイスプログラムナンバー、そして下段にはカテゴリー(楽器の種類)とボイスネーム(音色名)が表示されます。



この中でカテゴリーは略号で表示されています。表示される略号と意味は以下の通りです。

Ap:	アコースティックピアノ
Kb:	キーボード(エレクトリック/エレクトロニック・ピアノ)
Cp:	クロマチック・パーカッション(音階を持ったパーカッション、マリンバやベルなど)
Or:	オルガン
Gt:	ギター
Ba:	ベース
St:	ストリングス

Br:	ブラス
Rp:	リード/パイプ(木管楽器)
Ld:	シンセリード
Pd:	シンセパッド
Me:	ミュージカルFX
Co:	コンビネーション
Se:	サウンドエフェクト
Dr:	ドラム

<お勧めの音色>

○アコースティック・ピアノ

PRE1 A01
Full Grand
タッチによって、表現力豊かに演奏できる最高峰のグランドピアノ



○エレキ・ギター

PRE2 E15
Over The Top
分厚いコードバックング向き



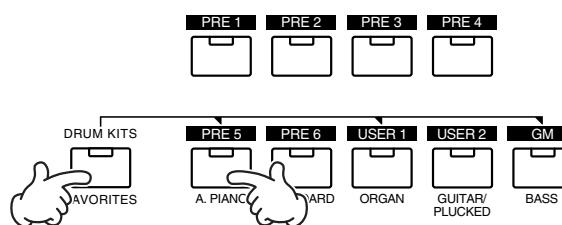
○ブラス

PRE3 F02
VelloFalls
鍵盤を強く弾くと音程が下がるリアルなブラス



○ドラム

ドラムの音を鳴らす場合は、少し操作が異なります。
[DRUM KITS]ボタンを押しながら、[PRE5]ボタンを押すとドラムパンクに入ります。続いてグループボタンとボイスボタンを押します。



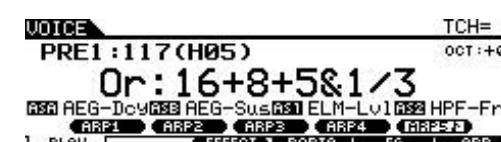
○エレクトリック・ピアノ

PRE1 C07
Max Tine
バラードから軽いバックングまで幅広く使えるエレピ



○オルガン

PRE1 H05
16+8+5&1/3
クリック感の効いたドローバーサウンド



○シンセ

PRE4 G09
Bright Saw
アナログシンセをシミュレートした、ポルタメントがかかる(音と音の間に滑らかに変化する)モノシンセ



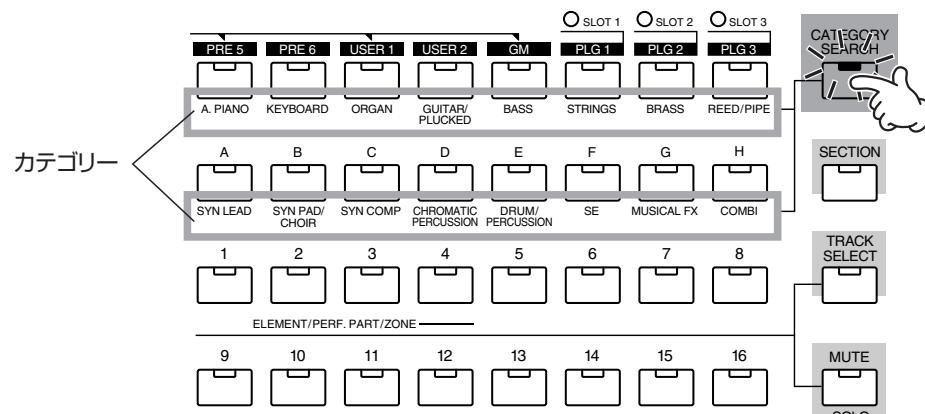
PDR A01
Hyper Std
タイトなサウンドでオールマイティに使えるスタンダードキット



■カテゴリーサーチを活用しよう

ひとつずつ音色を聞きながら、好みの音色を探すのも楽しいですが、MOTIF ESに内蔵された膨大な音色数から目的の音色を選ぶのは大変なことです。そこでMOTIF ESには「カテゴリーサーチ」という機能があり、音色をカテゴリー(楽器の種類)別に選ぶことができます。ここでは例としてギターの音色を選んでみましょう。

ボイスモードの状態で[CATEGORY SEARCH]ボタンを押します。音色カテゴリーの名前はPRE5～PLG3、A～Hボタンの下に書かれているので、探したいカテゴリーを選びます。ここでは[USER2]ボタンで[GUITAR/PLUCKED]を押します。



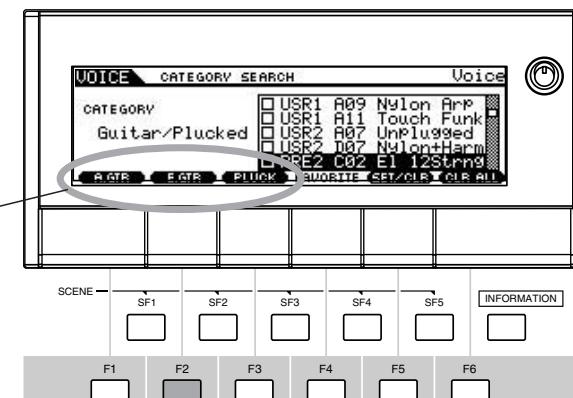
すると画面に音色リストが表示され、上下のカーソルボタンで音色名を選ぶことができます。



カーソルボタン

さらに画面の下にはサブカテゴリーと呼ばれるリストが表示されます。ギターの場合なら、A.GTR(アコースティックギター)、E.GTR(エレクトリックギター)、そしてPluck(プラック、その他の弦楽器)の3種類表示されます。

サブカテゴリー



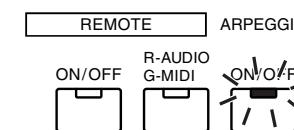
ここでファンクションボタン[F2]<E.GTR>を選び、リストがエレクトリックギターから表示されるようになるので、素早い音色の選択が可能です。

音色が決まったら[ENTER]ボタンを押すと、図のボイスモードに戻り、音色が決定されます。



■アルペジオ機能を活用しよう

ボイスナンバーを切り換えたり、カテゴリーサーチでリストを移動していくと、[ARPEGGIO](アルペジオ)ボタンが点灯する音色があります。アルペジオとは「分散和音」という意味で、[ARPEGGIO]ボタンが点灯した状態で鍵盤を弾くと、その音色にふさわしいアルペジオが鳴ります。



たとえば、音色を<USER1 B01 RockBackin>にして、鍵盤でドを弾いてみてください。かっこいいロックンロールのバックингが鳴り出しましたね。このようにMOTIF ESには音色に合うようなアルペジオがあらかじめ設定されているのです。



<アルペジオを堪能できるお勧めの音色>

■ピアノ

<USER1 B14 Salsalicio>

サルサ特有のキレのあるバックング。
C3(中央のド)から下ではベース音も鳴ります。



■ベース

<USER1 B04 1stJazzBas>

ウッドベースの4ビートパターン。
ARP5では、ハーモニクスも鳴ります。



■アコースティック・ギター

<USER1 A01 Unplugged>

タッチノイズの生々しいコードストローク。



アルペジオが設定されている音色では、アルペジオのバリエーションが最大で5タイプ登録されており、ARP1～5をサブファンクションボタン [SF1]～[SF5] で選ぶことができます。

また、[ARPEGGIO]ボタンが点灯しない音色でも、ボタンを押して点灯させれば、アルペジオが鳴り出します。いろいろなボイスで試してみましょう。

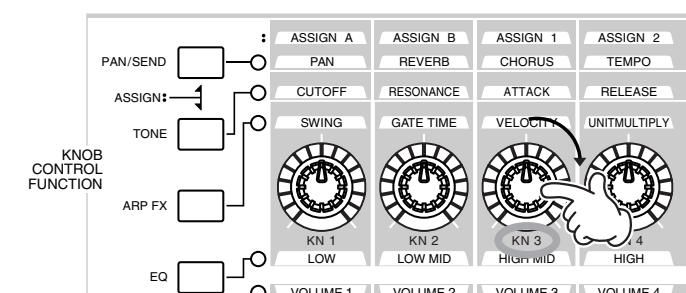
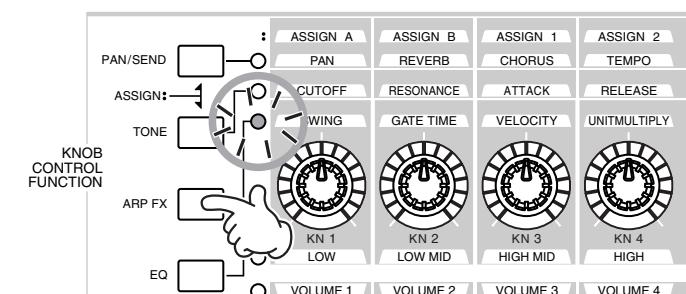
■コントローラーによる音色の変化

MOTIF ESは、右手で演奏しながら左手でコントローラーを操作することで、音色を変化させることができます。

・アルペジオのニュアンスを変化させよう

<USER1 A01 Unplugged>に設定し、右手で和音、たとえばC(ド、ミ、ソ)を押したままにすると、アルペジオによる演奏が始まります。これだけでもかなり人間が弾いているニュアンスが得られますが、さらにコントローラーのノブを操作してニュアンスをつけてみましょう。

ノブの左にあるボタンの中から[ARP FX]を押して点灯させます。そして鍵盤を弾くとアルペジオによる演奏が始まります。次に左から3番目のノブを右方向に回します。するとギターのネック上で、弦をスライドさせるような効果が得られます。



この[ARP FX]ボタンが点灯しているときの各ノブの機能は次の通りです。

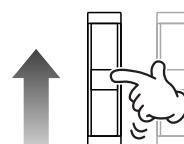
KN1 アルペジオ再生のスイング

KN2 アルペジオ再生のゲート(音の長さ)

KN3 アルペジオ再生の音の強さ(ペロシティ)

KN4 アルペジオ再生のテンポ

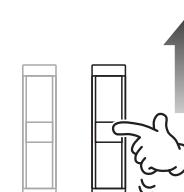
・ピッチベンドホイールで音程を変化させよう



ピッチベンドホイールは、音程をなめらかに変化させるコントローラーです。ギターのチョーキング奏法をシミュレートしたり、管楽器のニュアンスを出すのに効果的です。<PRE3 H02 TenorSax1>を選択し、鍵盤を演奏してみましょう。あらかじめ、ピッチベンドホイールを下に下げた状態から、音を鳴らし中間(正常なピッチ)まで上げるとサックスらしいニュアンスをだすことができます。



・モジュレーションホイールで音色を変化させよう



音色はそのままで、サックスの音にモジュレーションホイールでビブラートをかけてみましょう。鍵盤を弾いたままモジュレーションホイールを上げるとビブラートがかかります。特にロングトーン(長く伸ばした音)にかけると効果的です。このモジュレーションホイールはビブラート効果だけではなく、フィルターやボリューム、エフェクトパラメーターなどさまざまな効果を設定することができます。

ここまでMOTIF ESの基本操作であるボイスモードについて解説しました。
次にボイスを数種類重ねてサウンド作りを行うパフォーマンスマードについて説明します。

■パフォーマンス

音色を重ねたり、別々の音色を鍵盤上に割り当てるモード

ボイスモードでは、ひとつの音色だけを鳴らしましたが、パフォーマンスマードでは最大4つのボイスを重ねることが可能です。たとえば、指一本での音を弾いた時に、ピアノ、フルート、バイオリン、ティンパニーの音色を同時に鳴らすことができます。それではパフォーマンスマードでの音色を聴いてみましょう。

■パフォーマンスマードの特長 1

・複数の音色を重ね、鍵盤を弾く強さで鳴るか鳴らないかをコントロールすることができます。

01

MODEの中から[PERFORM]ボタンを押し、パフォーマンスマードに入ります。

02

<USER1 A03 Dynasty>を選択します。



音色の選び方はボイスモードと同じです。



03

中央のド(C3)の鍵盤を普通の強さで弾くと、ストリングスとプラスの音が鳴ります。さらに強く鍵盤を弾くと、1オクターブ低いストリングスの音も一緒に鳴ります。

04

左手でC2の鍵盤を普通の強さで弾くと、ストリングスの音が鳴り、強く鍵盤を弾くとベルの音が加わります。

05

C1の鍵盤を強く弾くとティンパニーの音が鳴ります。



MOTIF ES6(61鍵)の場合は、下の図のようになります。MOTIF ES7、MOTIF ES8のC3の位置は、取扱説明書16~19ページをご参照下さい。

Chapter 1

Chapter 2

Chapter 3

Chapter 4

このようにいくつかの音色を並べて弾くだけではなく、鍵盤を弾く強さ(ベロシティ)によって音を鳴らすか鳴らさないかをコントロールできるのがパフォーマンスマードの特長です。

■パフォーマンスマードの特長 2

・アルペジオを利用して、一人バンド演奏

01

<USE1 C12 Jazz Combo>を選択します。

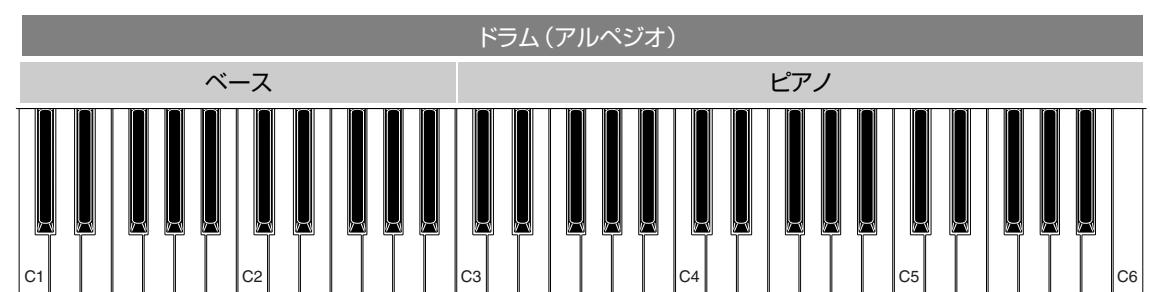


02

左手で中央のド(C3)より下の鍵盤を押さえます。するとドラムのパターンが鳴り出し、ウッドベースの音も同時に鳴ります。

03

右手で中央のド(C3)より上の鍵盤を弾くと、ピアノの音色が鳴ります。



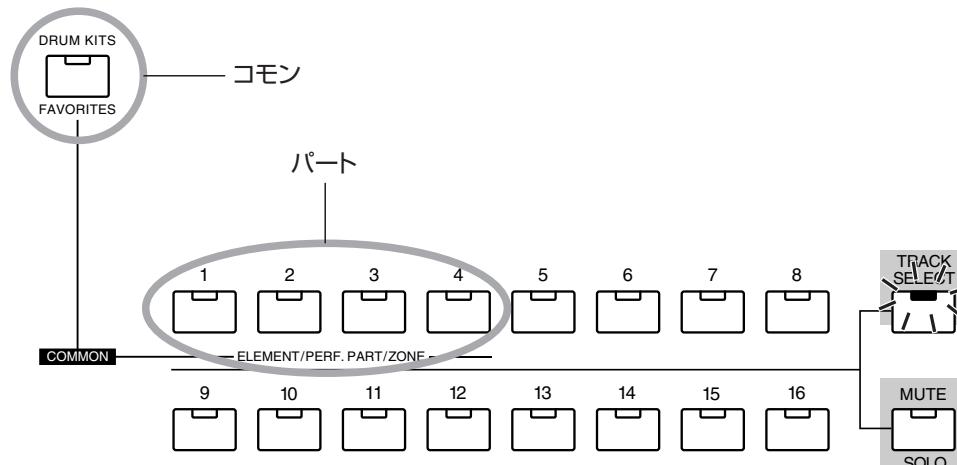
このように、パフォーマンスマードでは、いくつかの異なる音色、そしてアルペジオによるドラムパターンの演奏などを、同時に鳴らすことができます。



■パフォーマンス音色を作ってみよう

では、パフォーマンス音色を作ってみましょう。このように音色を変更したり設定することをエディット(EDIT)と呼びます。

- ・コモンとパート 音色をエディットする場合に、覚えておかなくてはならないのがCOMMON(コモン)とPART(パート)という考え方です。パフォーマンス全体のエディット(たとえばイコライザーやエフェクト、アルペジオなどの設定)をするときには、コモンエディットモードで行います。一方、パフォーマンスを構成するひとつひとつの音色などの設定(たとえば音色の選択、音の鳴る範囲の設定)をするときには、パートエディットモードで行います。パートエディットモードに入るには、[Track Select]ボタンの1~4のどれかを押します。同じエディット操作をしていても、コモンエディットモードとパートエディットモードでは画面が異なるので注意してください。



・パフォーマンス音色を作る準備 ~イニシャライズ~

ここでは初期設定の状態からパフォーマンス音色を作ります。

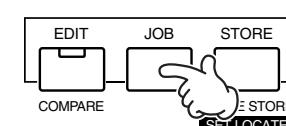
01

モードの[PERFORM]ボタンを押し、
<USER1 A01 Cyber Step>を選択します。



02

[JOB]ボタンを押します。

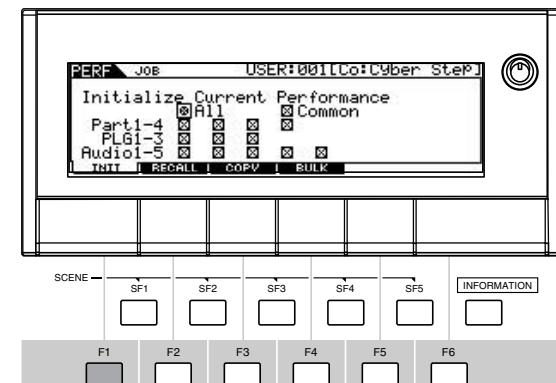


03

続けてファンクションボタン[F1]INITを押します。この画面は現在選択されているパフォーマンスをイニシャライズ(初期化)する画面です。



すべての項目にチェックが入っていることを確認します。



04

[ENTER]ボタンを押すと本当に実行していいか確認する画面になるので、[INC/YES]ボタンを押します。



05

画面に“Completed”というメッセージが表示され、イニシャライズの画面に戻ります。



06

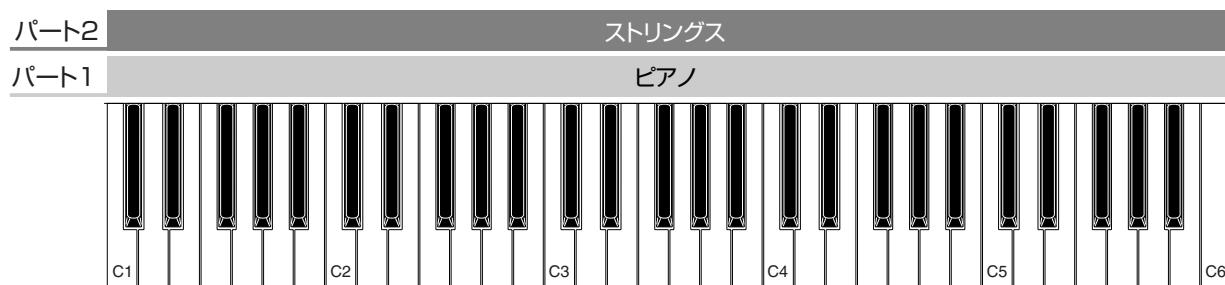
[PERFORM]ボタンを押すと、図のように“--Init Perf”(イニシャライズパフォーマンス)と表示され、パフォーマンスがまったく何も設定されていない状態になります。



これで初期設定の状態からパフォーマンス音色を作る準備は完了です。

■ ふたつの音色を重ねる（レイヤー）

ふたつの異なる音色が同時に鳴るパフォーマンスを作成してみましょう。ここでは、ピアノとストリングスが同時に鳴るパフォーマンスを作ります。このようにふたつの異なる音色を同時に鳴らすことをレイヤーと呼びます。



Chapter 1

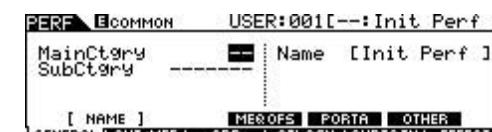
Chapter 2

Chapter 3

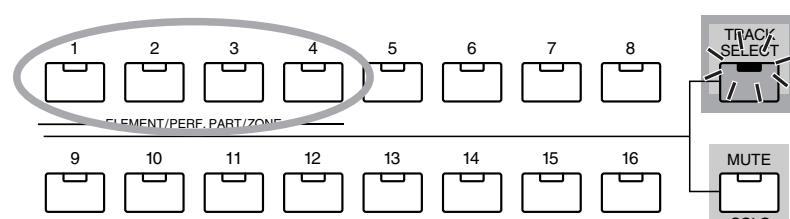
Chapter 4

01

[EDIT]ボタンを押すと図のような画面になります。

**02**

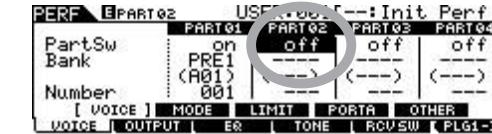
[Track Select]ボタンを押し、1~4のいずれかのボタンを押し、パートエディットモードに入ります。

**03**

画面が図のようになります。イニシャライズが終ったあとでは、PART01に<PRE1 A01 Full Grand>が選択されており、グランドピアノの音だけが鳴るように設定されています。それではPART02にストリングスの音色を設定し、ピアノとストリングスの音が同時に鳴るように設定しましょう。

**04**

PART02のPart SW(パートスイッチ)の“off”的部分にカーソルを移動します。

**05**

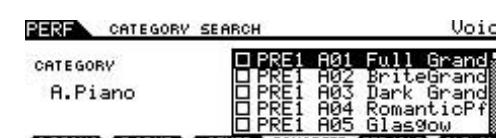
[INC/YES]ボタンを押すか、データダイアルを回して“on”にします。するとこちらも<PRE1 A01>、つまりPART01と同じFull Grandが自動的に設定されます。

**06**

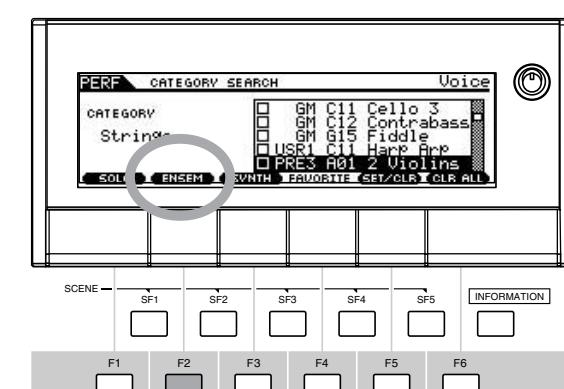
カーソルを移動しPRE1を選択します。この状態で[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回して音色を設定することも可能ですが、Chapter2で学んだカテゴリーサーチ機能を使っても、素早く音色を選択することができます。

**07**

[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すと、画面が図のようになります。ここではストリングスの音色を探すので[STRINGS]ボタンを押すと画面にストリングスの音色リストが表示されます。

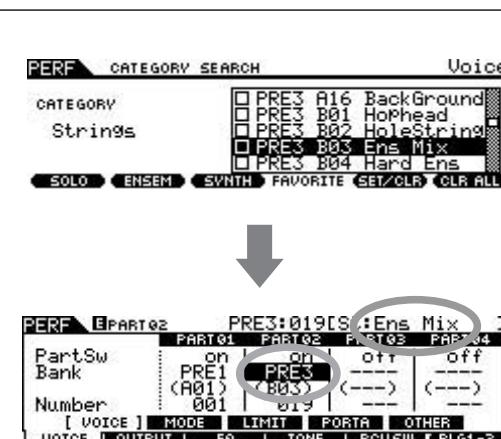
**08**

ここではアンサンブル、つまり複数のバイオリンが演奏しているような厚い音を選んでみましょう。“ENSEM”と表示されているファンクションボタン[F2]を押すと、ボイスリストにアンサンブル系の音色が表示されます。



09

ここで上下のカーソルボタンを使って、<PRE3 B03 Ens Mix>に合わせて[ENTER]ボタンを押すと、PART02にEns Mixという音色が選択されます。この状態で鍵盤を弾くとピアノとストリングスの音色が同時に鳴ります。



さらにPART03、PART04にも別の音色を設定すれば、壮大なオーケストラサウンドがMOTIF ES 1台で実現できます。

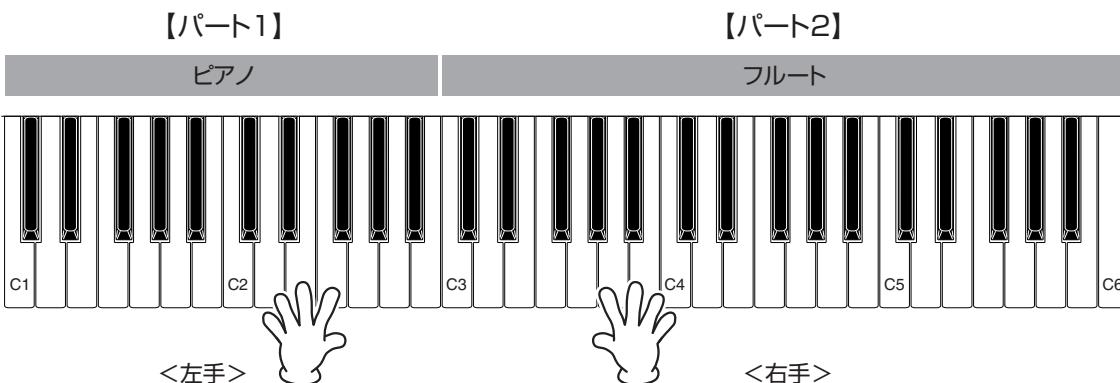


作ったパフォーマンスを保存するためには、別途STORE(ストア)という作業が必要です。ストアについては本ガイドP27「パフォーマンスの保存」をご覧ください。

■右手と左手で別々の音色を鳴らす(スプリット)

ふたつの異なる音色を、右手と左手別々に演奏するパフォーマンスを作成してみましょう。

ここでは、右手はフルート、左手はピアノの音色を鳴らします。このように右手と左手で異なる音色を鳴らすことをスプリットと呼んでいます。



01

パフォーマンスのイニシャライズを行います。(本ガイドP18参照)

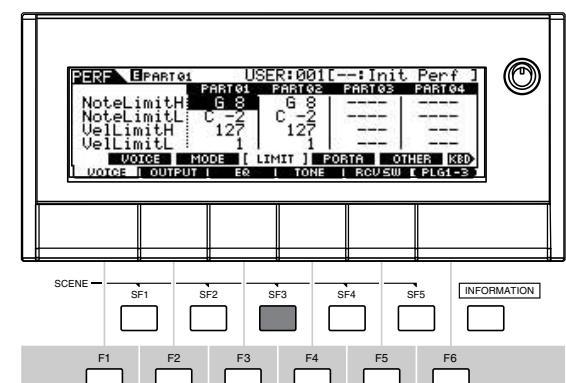
02

PART02に<PRE3 H11 C Flute>を選択します。こちらもカテゴリーサーチ機能で、音色を素早く見つけましょう。このままでは、ピアノとフルートの音が同時に鳴ってしまうので、左手のパートを弾いた時にはピアノ、右手のパートを弾いた時にはフルートの音が鳴るようにそれぞれの音域を設定します。ここでは中央のド(C3)を境にして左側をピアノ、右側をフルートというように設定します。



03

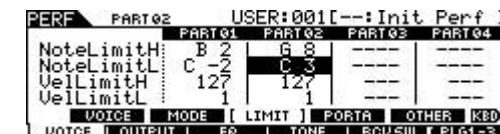
ファンクションボタン[SF3]LIMITを押すと図のような画面になります。ここでは各PARTの音色が鳴る音域を設定します。PART01のピアノは、左手の伴奏主体ということで、一番高い音がB2までしか鳴らないように“NoteLimitH”(ノートリミットハイ)を設定します。[DEC/NO]ボタンを数回押すか、データダイアルを回して、ここでは“B2”に設定します。



04

PART02のフルートはピアノとは逆に低い音が鳴らないように“NoteLimitL”（ノートリミットロー）を設定します。カーソルを移動し、[INC/YES]ボタンを押すか、データダイアルを回して、ここでは“C3”に設定します。

この状態にすると、左手でピアノの伴奏パート、そして右手でフルートのメロディを弾くことができます。



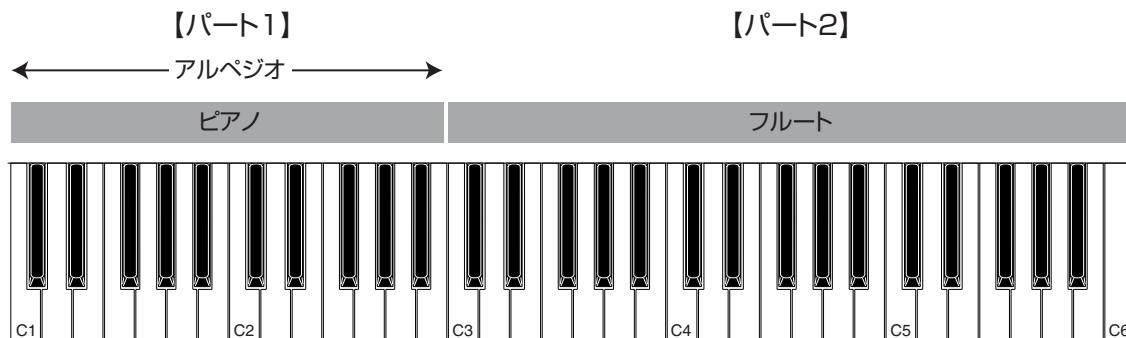
この例のほかにも、音色を色々と変えることで様々なバリエーションを作ることができ、たとえば左手でエレキベース、右手でエレキギター、さらにこちらもPART03、PART04なども含めれば一人バンド演奏も可能になります。



ひとこと
作ったパフォーマンスを保存するためには、別途STORE（ストア）という作業が必要です。ストアについては本ガイドP27の「パフォーマンスの保存」をご覧ください。

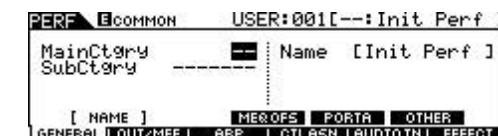
■アルペジオを駆使してバンドアンサンブルを築く

鍵盤を弾くことが得意であれば、スプリットを設定することで簡単にアンサンブルサウンドが得られますが、片手ならともかく左手の伴奏はちょっと…というようなときには、左手のパートにアルペジオを設定することで、鍵盤を押さえるだけで簡単にかっこいいサウンドが楽しめます。ここでは先ほど設定したスプリットの左手パートにアルペジオを設定してみましょう。



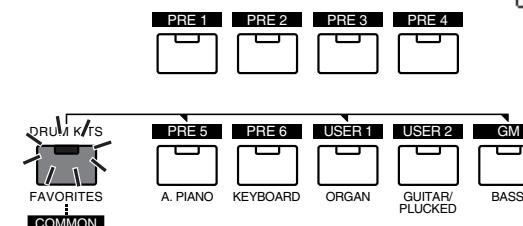
01

[EDIT]ボタンを押すと図のような画面になります。



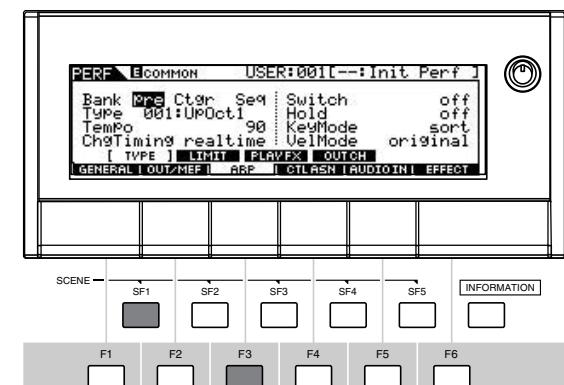
02

アルペジオの設定は、コモンエディットモードで行います。[COMMON]ボタンを押すと、図の画面になります。



03

ファンクションボタン[F3]ARPボタンを押し、次にサブファンクションボタン[SF2]TYPEを押すと、アルペジオ設定の画面になります。



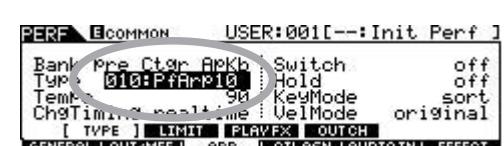
04

Bankの項目でカーソルを“Seq”に移動し、[INC/YES]ボタンを押すか、データダイアルを回して“ApKb”にします。このApKbとは、「Acoustic Piano&Keyboard」の略で、アコースティックピアノやエレピなど、鍵盤系の音に適したアルペジオのカテゴリーです。



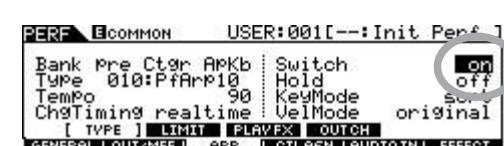
05

Typeの項目の“001:PfArp”にカーソルを合わせ、[INC/YES]ボタンを押すか、データダイアルを回して“010:PfArp10”にします。



06

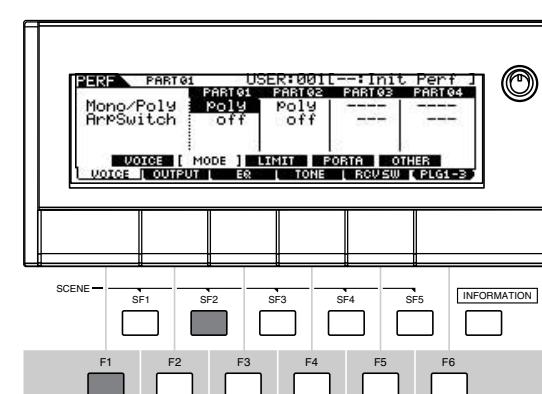
Switchにカーソルを合わせ、[INC/YES]ボタンを押すか、データダイアルを回して“on”にします。



07

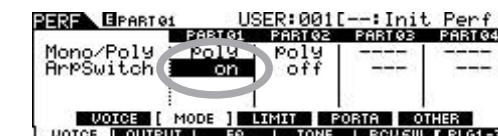
ここでは左手のピアノだけにアルペジオをかけるので、[TRACK SELECT]ボタンを押し、点灯している状態で [1] ボタンを押すと、パートエディットモードになります。

次にファンクションボタン[F1]VOICEを押し、続いてサブファンクションボタン[SF2]MODEを押すと図のような画面になります。



08

カーソルをPART01のArp Switchの“Off”に移動して、[INC/YES]ボタンを押すか、データダイアルを回して“on”にします。



09

これで左手のピアノのみにアルペジオがかかり、右手のフルートにはかかりなくなります。

■パフォーマンスに名前をつける

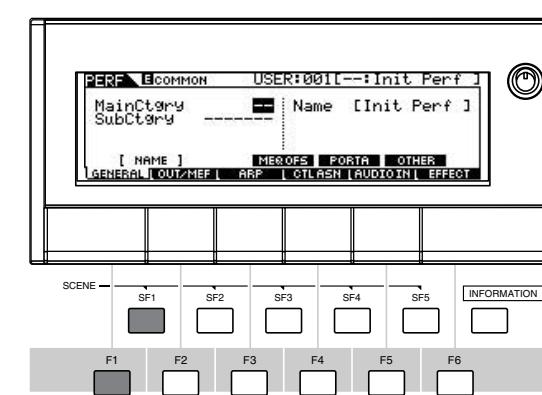
作ったパフォーマンスに名前をつけましょう。

01

パフォーマンスマードの状態で、[EDIT]ボタンを押します。
コモンエディットの状態になっているか確認します。

02

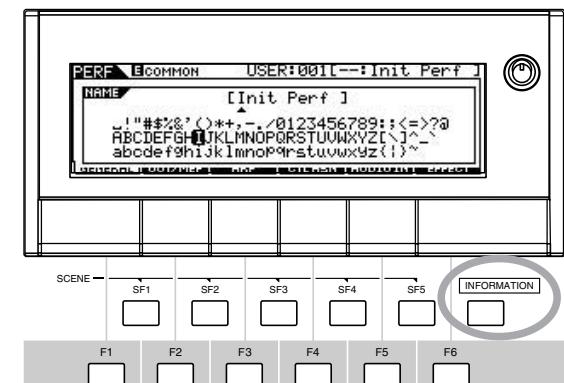
ファンクションボタン[F1]GENERALボタンを押し、続いてサブファンクションボタン[SF1]NAMEボタンを押します。
すると図のような画面になります。



03

次にカーソルを “Init Perf” に移動し、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回して文字を入力します。

入力する文字の一覧を表示したい場合には、“LIST”と表示された下の[INFORMATION]ボタンを押している間だけ一覧が表示されるので、データダイアルを回して文字を選択することができます。



■パフォーマンスの保存

作ったパフォーマンスを保存しましょう。
本体のメモリーに保存を行うことをSTORE(ストア)といいます。

注意

ストアを行うと、保存先のパフォーマンスは、新しくストアしたパフォーマンスに上書きされ、消去されます。
取扱説明書P44のファクトリーセットを実行することで、工場出荷時の状態に戻すことができます。

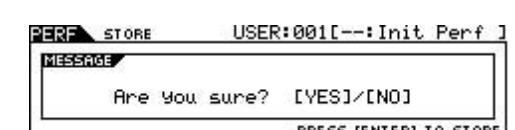
01

[STORE]ボタンを押すと図の画面になります。



02

[ENTER]ボタンを押すと、本当に保存してもいいかをたずねるメッセージが現れるので、[INC/YES]ボタンを押します。



03

“Completed”のメッセージが現れ、保存されます。



パフォーマンスマードでは、音色を重ねたり、鍵盤を左右で音色を分けたり、アルペジオを設定することで、1台のシンセサイザーとは思えないような演奏を行うことができます。ぜひ活用してください。

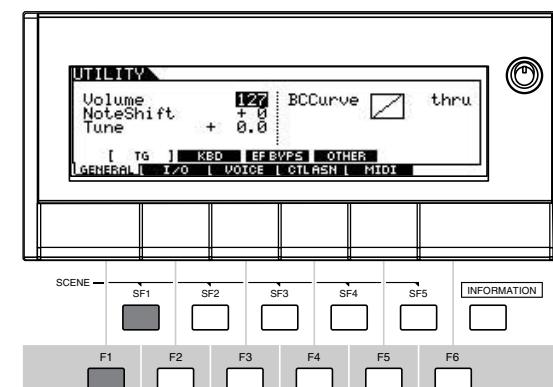
HINT

- MOTIF ESのチューニングを変更する

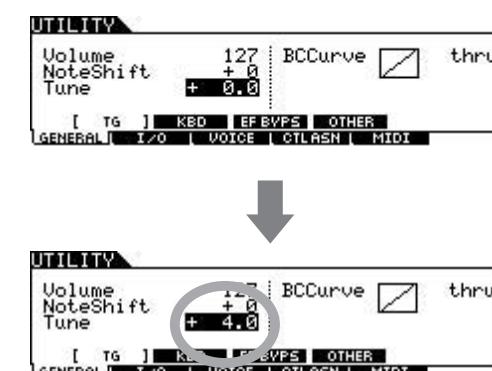
MOTIF ESはA=440Hzに設定されています。他の楽器とのアンサンブルで、チューニングを変更する場合の手順を紹介します。

01

ボイスあるいはパフォーマンスマードから[UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入り、ファンクションボタン[F1]GENERALを押し、続いてサブファンクションボタン[SF1]TGを押します。すると図のような画面になります。

**02**

次に“Tune”にカーソルを合わせて数値を上下させます。ここでは、440Hzを441Hzに変更してみましょう。MOTIF ESでのチューニングのパラメーターはCent(セント)という単位になっています。1Hzは約4セントなので、[INC/YES]ボタンを押す、あるいはデータダイアルを回して“+4.0”に変更します。ただし、セントとは相対値ですので、正確には4.0=1Hzではありません。チューナーなどを使って合わせてもいいでしょう。

**03**

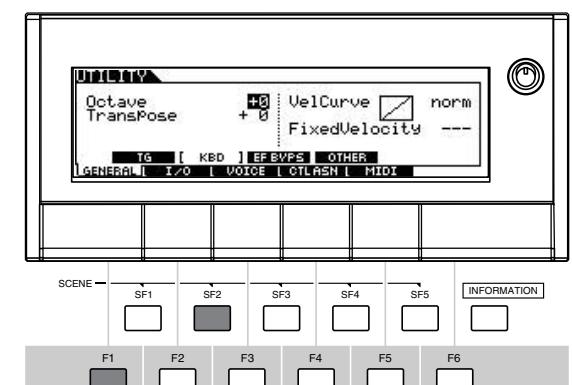
[STORE]ボタンを押して設定を保存します。

・トランスポーズ

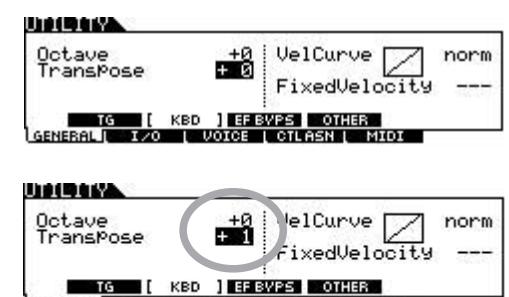
トランスポーズとは鍵盤自体を半音ごとに上下させる機能です。たとえば、弾く鍵盤はそのままで、曲のキーを半音上げて演奏するようなときに使います。

01

[UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入り、ファンクションボタン[F1]GENERALを押したあと、サブファンクションボタン[SF2]KBDを押します。すると図のような画面になります。

**02**

カーソルを“Transpose”に移動します。[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回してTransposeの数値を上下させます。数値は1で半音変わるので、半音上げたい場合には+1、半音下げたい場合には-1に設定します。また1音上げる場合には+2、1オクターブ上げる場合には+12となります。

**03**

[STORE]ボタンを押して設定を保存します。



ユーティリティモードで設定した後は、必ずストアを行ってください。ストアを行わないで本体の電源を切ると、設定が元に戻ってしまいます。

次は、いよいよ曲作りに挑戦してみましょう。

ひととおりの操作をマスターしたところで、今度は曲作りにチャレンジしてみましょう。MOTIF ESには、曲を作るためのシーケンサーが内蔵されています。このシーケンサーとは、演奏情報を記録して再生するという機能で、この機能を利用すれば、一度にたくさんの楽器(パート)を演奏させることができます。

■用語を理解しよう

シーケンサーを使って曲作りを行うための用語を解説します。

●Track

Track(トラック)とは、たとえばオーケストラなどの編成では、バイオリン、チェロ、ティンパニーなど複数の楽器があります。このひとつひとつの楽器の演奏情報を記録する場所をトラックと呼んでいます。MOTIF ESには16トラック装備されているので、最大16個の楽器を使用して曲作りを行うことができます。

●リアルタイム入力とステップ入力

リアルタイムとステップとは、データを入力する方法です。それについて解説します。

・リアルタイム入力

リアルタイム入力とは、メトロノームに合わせて、鍵盤演奏してデータを入力する方法です。鍵盤演奏が得意な方はもちろんのこと、鍵盤演奏が苦手な方でも曲のテンポを落として入力することができます。

・ステップ入力

ステップ入力とは、曲を止めた状態で、入力する音符の長さを本体で設定し、鍵盤で音階を指定し、ひとつずつデータを入力する方法です。鍵盤演奏が苦手でも確実に入力できます。

■「大きな古時計」を作ってみよう

ここで曲作りの基本を学ぶために、「大きな古時計」を題材にしてデータを入力しましょう。MODEの[SONG]ボタンを押して、ソングモードになります。次に何もデータが入っていないソングナンバーを、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回して選択します。ソングデータを何も読み込んでいないときには、ソングナンバー01になりますが、たとえばデモソングを読み込んだ場合には、ソングナンバー05が何もデータが入っていないソングになります。



■メロディをリアルタイムで入力しよう

・リアルタイム入力の準備 1～音色の設定～

メロディの音色を設定します。ここではフルートの音色で解説しますが、他の音色でもかまいません。音色を選ぶことはアレンジの第一歩であるとも言えます。好みの音色を選んでください。

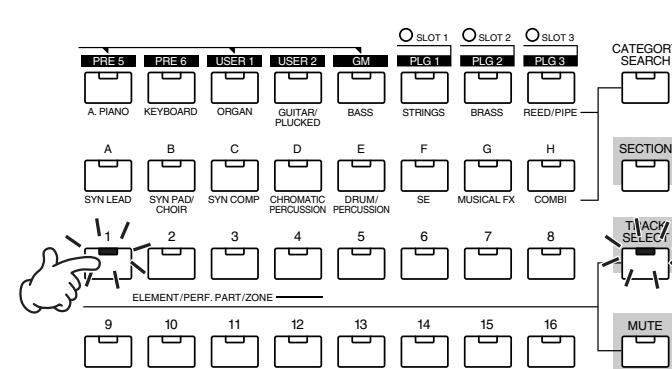
01

SEQ TRANSPORTの[●] (レコード) ボタンを押すと、図のような画面になります。



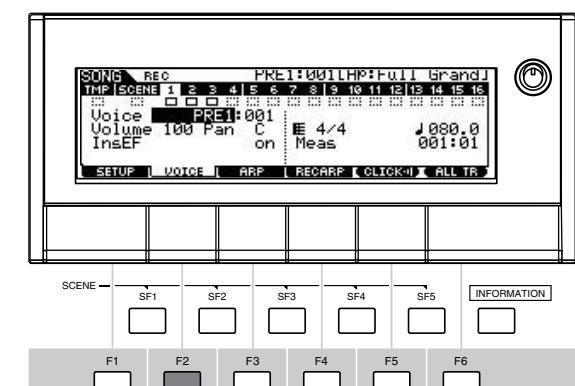
02

これからトラック1にメロディを入力します。[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で[1]ボタンを押します。



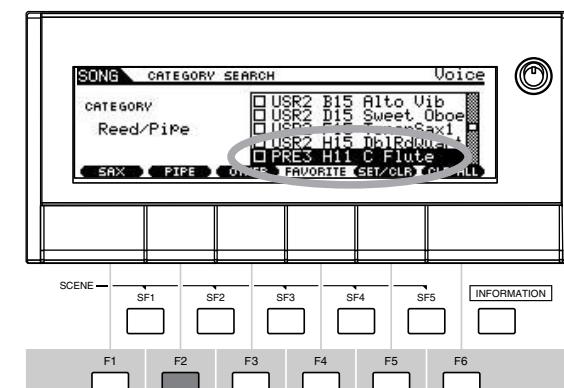
03

ファンクションボタン[F2]VOICEボタンを押すと、画面が図のように変わります。ここでも音色の選択はカテゴリー一チ機能を使います。[CATEGORY SEARCH]ボタンを押し、カテゴリーボタンを押して音色を選びます。



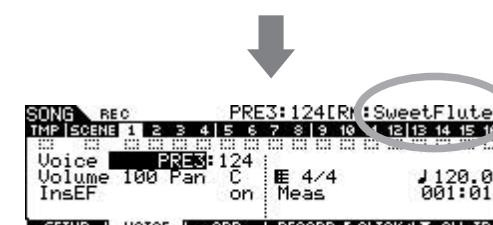
04

ここでは音色にフルートを選ぶので、カテゴリーボタンの中から[REED/PIPE]ボタンを押します。



次にファンクションボタン[F2]PIPEを押すと、<PRE3 H11 C Flute>が表示されます。ここでは例として<PRE3 H12 Sweet Flute>を選択しますが、フルートの音色もたくさん搭載されているので、鍵盤を弾きながら[INC/YES]、[DEC/NO]ボタン、上下のカーソルボタンを押すか、データダイアルを回して好みの音色を選んでください。

音色が決まったら[ENTER]ボタンを押します。すると選択した音色名が図のように表示されます。



Chapter 1

Chapter 2

Chapter 3

Chapter 4

02

4分音符のマークの値はテンポを表しています。カーソルを数値に移動し[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルで数値を“80”にします。



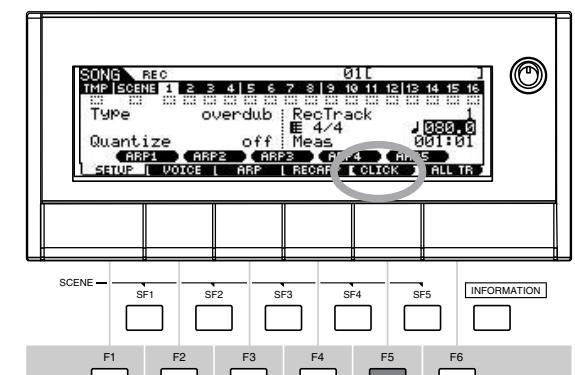
テンポ

・リアルタイム入力の準備 3 ~メトロノームの設定~

続いてリアルタイムで演奏する際のガイドとなるメトロノームの設定です。MOTIF ESではメトロノームのことをCLICK(クリック)と呼んでいます。



同じくSET UPの画面で図のようなマークが表示されればクリック音が鳴ります。



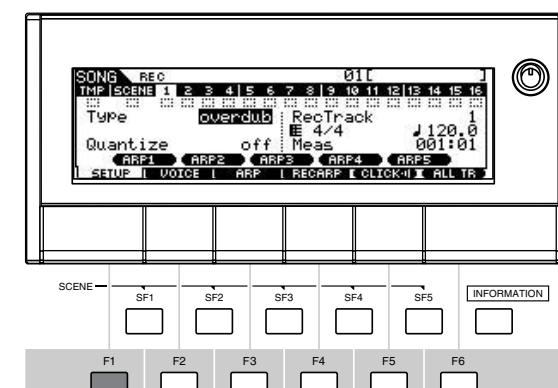
クリック音を鳴らさないようにするには、ファンクションボタン[F5]CLICKを押すと図のような表示になり、クリックは鳴らなくなります。

・リアルタイム入力の準備 2 ~テンポの設定~

次にテンポの設定をしましょう。テンポはあとからでも変更できるので、入力の際は自分で弾ける速さに設定します。ここでは“80”に設定してみましょう。

01

ファンクションボタン[F1]SETUPボタンを押すと図のような画面になります。



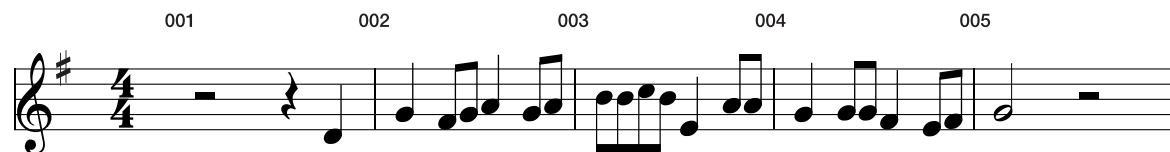
・リアルタイム入力の準備 4 ~入力タイプを設定する~

SETUP画面のままで、入力するType(タイプ)を設定しましょう。このタイプとは、リアルタイムで入力する場合に前に録音されたデータを残すか残さないかを決めるもので、replace(リプレース)とoverdub(オーバーダブ)のふたつのタイプがあります。入力をやり直す際にリプレースは前に入力したデータを消しながら書き変えて入力し、オーバーダブは前に入力したデータにそのままデータを加えます。通常メロディなどの入力では、リプレースにします。



タイプをリプレースに変更する場合にはカーソルを“overdub”と表示されている部分に移動し、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回して“replace”に変更します。

・いよいよ入力!



準備ができたら、SEQ TRANSPORTの[▶](プレイ)ボタンを押すと、前カウントとしてクリック音が1小節分、つまり4回鳴ります。楽譜を見ると、この「大きな古時計」は1小節目の4拍目からメロディが始まるので、合計7回クリック音を聞いてから落ち着いて弾いてください。入力が終わったら[■](ストップ)ボタンを押します。

・入力したデータの確認

正しく入力されているか試聴して確認しましょう。SEQ TRANSPORTの[◀](トップ)ボタンを押して、曲を最初の位置に戻します。次に[▶](プレイ)ボタンを押すと曲が再生されます。うまく入力できましたか？

・タイミングを間違えたときのクイック修正法～クオンタイズ～

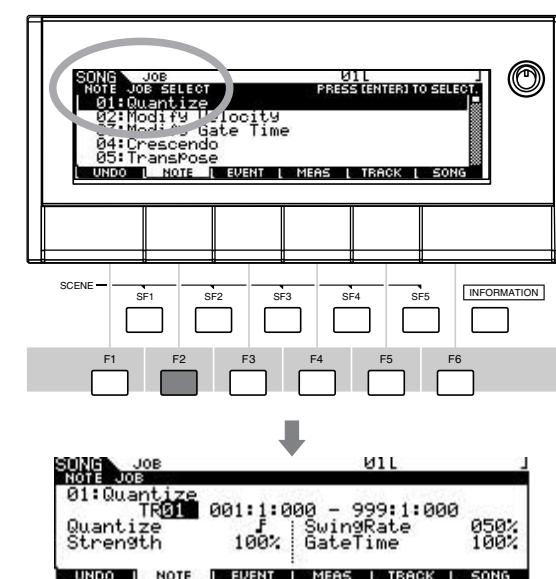
音階はうまく入力できたのに、タイミングがずれてしまった場合、MOTIF ESには簡単に修正する方法があります。これを「クオンタイズ」と言います。



クオンタイズとは、設定した範囲の音符（演奏データ）のあいまいなタイミングを、ジャストなタイミングにそろえる機能です。たとえば、「大きな古時計」の一番短い音は8分音符なので、8分音符に設定すると、ずれたタイミングで入力された音符がすべて8分音符のタイミングに修正されます。

01

[JOB]ボタンを押して、続いてファンクションボタン[F2]NOTEを押すと、図の画面になります。
ここで“01Quantize”にカーソルを合わせた状態で[ENTER]ボタンを押すと、クオンタイズの設定画面になります。



02

Quantizeの部分にカーソルを合わせて、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回して図のように8分音符に設定します。他の項目については、初期設定のままでOKです。



03

設定ができたら[ENTER]ボタンを押すと、タイミングが修正され、きちんと再生されます。もし、クオンタイズをかけてもそれが直らず、もっとおかしなタイミングになってしまっていたら、クオンタイズ機能でも修正しきれないほど間違って弾いているということになります。この場合、あらたにデータを入力し直した方がいいでしょう。

～ご参考～ 入力した音を見てみよう

[EDIT]ボタンを押すと図のような画面になります。この画面では、入力した音符（ノート）を見ることができます。音階や音の長さ、音の強さなどを修正することも可能です。

ロケーション (音の位置)	音階	長さ	強さ
SONG	EDIT	TR 01	MEAS
001:4-000	MI 3	000:478	095
002:1-000	MIb 3	000:478	093
002:2-000	MF# 3	000:148	091
002:2-240	MG 3	000:270	090
		000:264	090
CHANGE	VIE	TR SEL	INSERT ▶ DELETE

■ ベースパートをステップ入力しよう

・ステップ入力の準備 1～音色の設定～

01

SEQ TRANSPORTの[●]（レコード）ボタンを押すと、図のような画面になります。



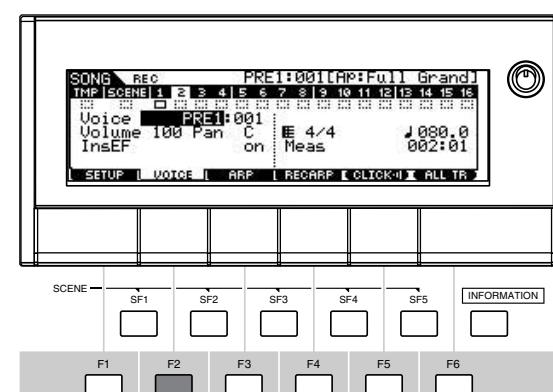
02

これから2トラック目にベースを入力するので、[TRACK SELECT]ボタンを押して点灯させた状態で[2]ボタンを押し、Trackを“2”に変更します。



03

ベースの音色を選びます。ファンクションボタン[F2]Voiceボタンを押して、音色を設定する画面にします。



04

カテゴリーサーチ機能を使って音色を変更します。[CATEGORY SEARCH]ボタンを押して、カテゴリーボタンの中から[BASS]ボタンを押すと図の画面になります。

[INC/YES]、[DEC/NO]、上下ボタンを押すか、データダイアルを回して<PRE2 F07 FingerPBs>を選択します。



この状態で[ENTER]ボタンを押すと音色が決定されます。



・ステップ入力の準備 2～入力タイプの設定～

[F1] SETUPの状態でTypeを“step”に変更します。



・ステップ入力の仕組み

ステップ入力は、入力したい場所、入力したい音の長さをMOTIF ESの画面で指定して、入力したい音程を鍵盤で押して指定するという作業になります。これから入力するベースのパートは次の譜面になります。

001 002 003 004 005

ソ ソ レ レ ミ ミ ド ド ソ ソ レ レ ソ ソ ソ ソ

・入力する音の位置と長さを設定する

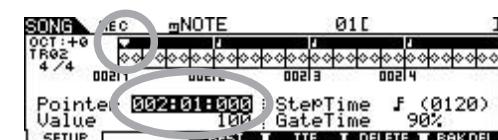
01

SEQ TRANSPORTの[▶](プレイ)ボタンを押すと図の画面になります。プレイボタンを押すと、入力待機状態になるので、誤って鍵盤を押さないように注意してください。



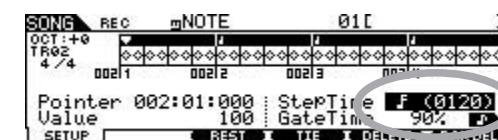
02

「大きな古時計」は1小節目の4拍目からメロディが始まりますが、ベースパートは2小節目から始まるので、カーソルを入力する位置を表すPointer(ポインター)を[INC/YES]ボタンを押すか、データダイアルを回して1小節目から2小節目、つまり「002:01:000」に移動します。すると、入力位置を示す▼マークのポインターも連動して移動します。

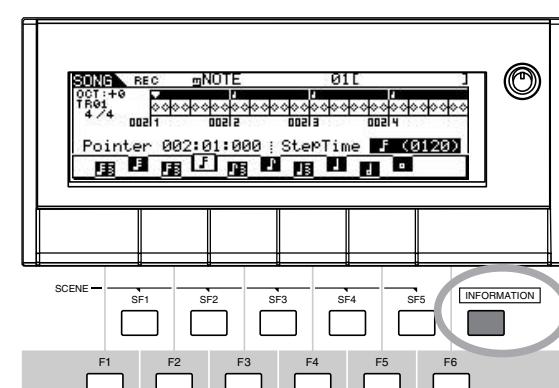


03

次に入力する音の長さを指定します。MOTIF ESでは、音の長さをStepTime(ステップタイム)という値で決定するので、カーソルを“StepTime”に移動します。



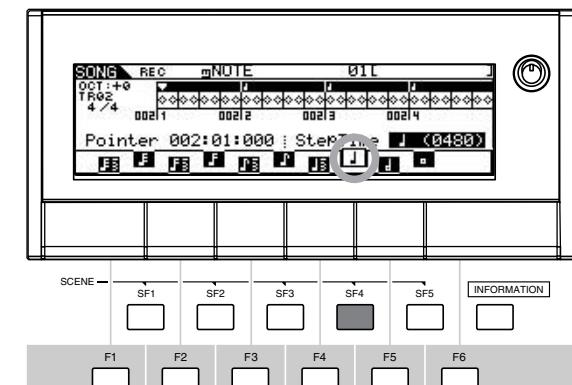
StepTimeの値はカーソルを値に合わせた状態でデータダイアルを回し、音符記号と数値によって設定するのですが、[INFORMATION]ボタンを押すと入力する音符の一覧が表示されます。音符を選択するには、ファンクションボタン[F1]～[F5]、サブファンクションボタン[SF1]～[SF5]を押します。一覧に付点音符は、Tie(タイ)という機能で音の長さを足す、という考え方で入力していきます。



■ステップ入力の開始

01

ここでは始めの音が付点4分音符なので、サブファンクションボタン[SF4]を押すと、と、4分音符が反転し、図のような画面になります。



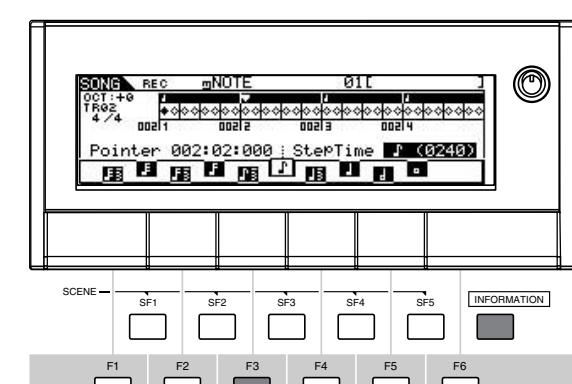
02

ここで鍵盤のソ(G1)を弾くと4分音符が入力されます。



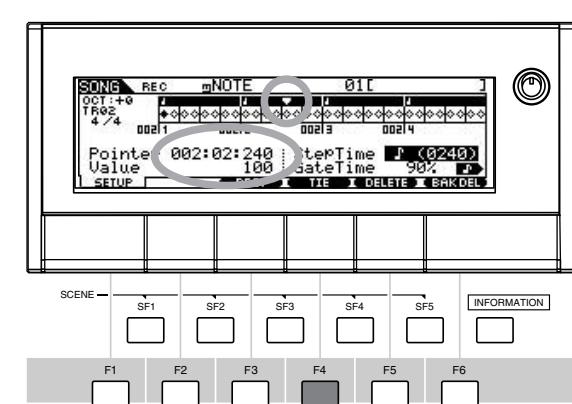
03

再び[INFORMATION]ボタンを押して音符を表示させ、ファンクションボタン[SF3]を押して8分音符を選択します。



04

[INFORMATION]ボタンを離すと入力画面に戻るので、ファンクションボタン[F4]Tieを押すと8分音符が追加され、4分音符+8分音符で付点4分音符が入力されます。入力位置も自動的に付点4分音符の分だけ進みます。



05

次に8分音符のソ(G1)を入力します。手順**04**すでに8分音符が選ばれているので、このままの状態で鍵盤を押します。入力位置が自動的に8分音符の分だけ進むので、3拍目になります。

**06**

次は付点4分音符のレ(D2)なので、[INFORMATION]ボタンを押して音符を表示させ、サブファンクションボタン[SF4]を押して4分音符に設定したあとレ(D2)の鍵盤を押して入力します。

07

[INFORMATION]ボタンを押して音符を表示させ、サブファンクションボタン[SF3]を押して8分音符を選択します。

08

[F4] Tieを押し、レ(D2)の鍵盤を弾きます。

以下、同じ要領で入力していきます。

最後まで入力したらSEQ TRANSPORTの[■] (ストップ)ボタンを押してステップ入力を終了します。

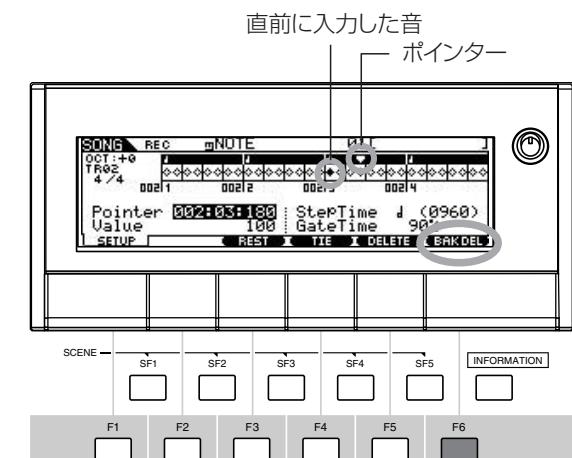
・入力したデータの確認

では、正しく入力されたか試聴して確認しましょう。SEQ TRANSPORTの[◀(トップ)]ボタンを押して曲を先頭に戻し、[▶(プレイ)]ボタンを押して曲を再生します。

■入力したデータの修正法

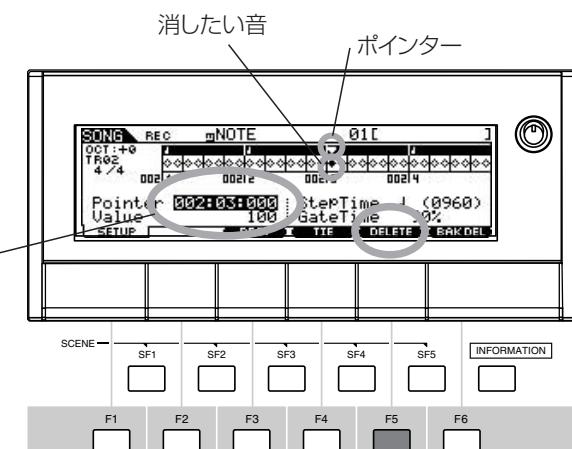
・直前に入力した音を消すとき

ファンクションボタン[F6]BACK DELボタンを押します。



・消したい音符を選んで消すとき

カーソルをPointerに合わせた状態で[INC/YES]、[DEC/NO]を押すか、データダイアルを回して消したい音符に移動し、ファンクションボタン[F5]DELETEを押します。



■ストリングスパートをステップ入力する

続いて、ストリングスのパートもステップで入力しましょう。

・ストリングスパートの音色設定

01

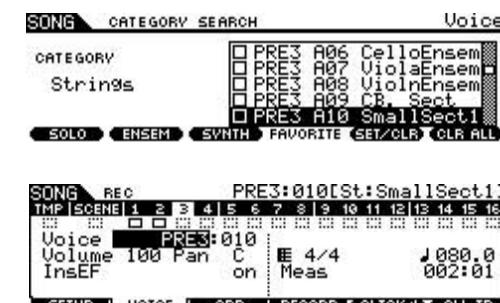
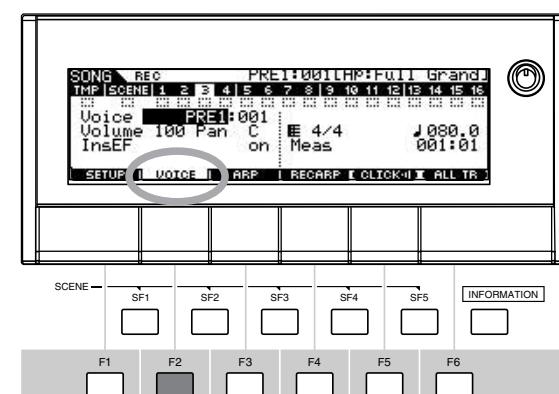
[●](レコード)ボタンを押し、[TRACK SELECT]ボタンの[3]を押します。



02

ファンクションボタン[F2]VOICEを押し音色を設定します。
[CATEGORY SEARCH]ボタンを押したあと、カテゴリーボタンの中から[STRINGS]ボタンを押して音色を決めます。

ここでは<PRE3 A10 SmallSect1>を選びます。この状態で[ENTER]ボタンを押すと音色が決定されます。



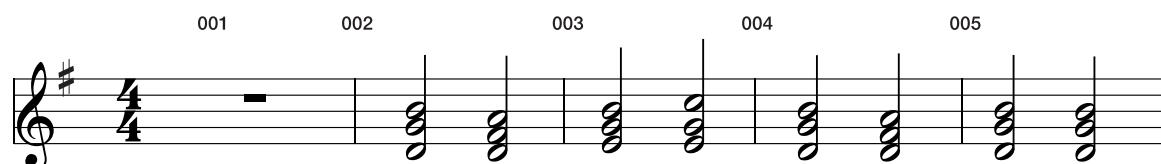
Chapter 1

Chapter 2

Chapter 3

Chapter 4

これから入力する譜面は図の通りです。



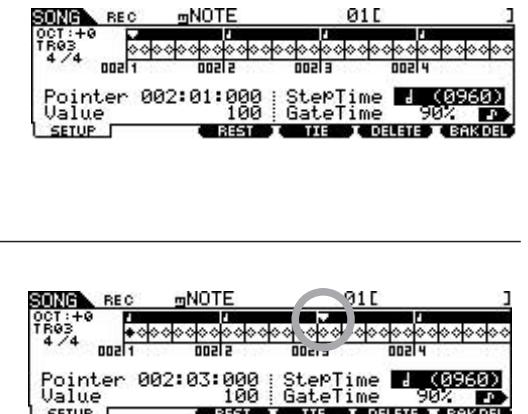
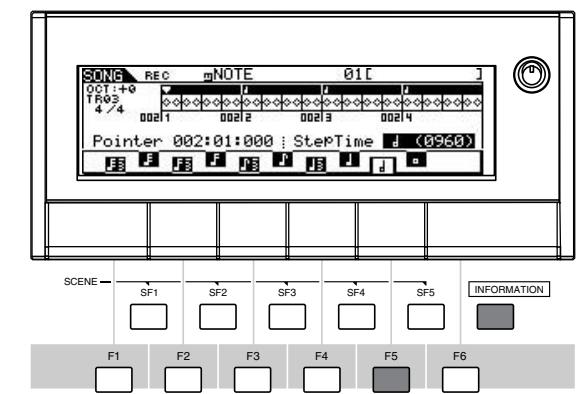
03

入力を開始するには[▶] (プレイ) ボタンを押します。ストリングスのパートも2小節から始まるので、Pointerの数値にカーソルを合わせ、2小節目、つまり<002:01:000>にINC/YESボタンを押すか、データダイアルを回して変更します。



04

次にカーソルをStepTimeに移動し、[INFORMATION]ボタンを押して音符を表示させファンクションボタン[F5]2分音符を選択し、[ENTER]ボタンを押します。



05

この状態でGのコードであるレ、ソ、シ(D3、G3、B3)の鍵盤を押さえます。すると2分音符分入力されポインターが移動します。



06

続いてDのコードであるレ、ファ#、ラ(D3、F#3、A3)の鍵盤を押さえます。これで、1小節分の入力が終わりました。

以下、同じ要領で入力していきます。

最後まで入力したらSEQ TRANSPORTの[■] (ストップ) ボタンを押してステップ入力を終了します。

・入力したデータの確認

では、正しく入力されたか試聴して確認しましょう。SEQ TRANSPORTの[◀] (トップ) ボタンを押して曲を先頭に戻し、[▶] (プレイ) ボタンを押して曲を再生します。

■曲の保存

入力したソングデータはMOTIF ESの電源を切ると消えてしまうので、スマートメディアやUSBデバイスに保存しておきましょう。

・スマートメディア/USB記憶装置のフォーマット

スマートメディア/USB記憶装置メディアはそのままではご使用になれない場合があります。その場合は、取扱説明書268ページの操作説明に従って、フォーマット(初期化)を行ってから使用してください。

注意 フォーマットを行うとメディア内のすべてのデータは消去されます。
あらかじめ、データの有無をご確認ください。

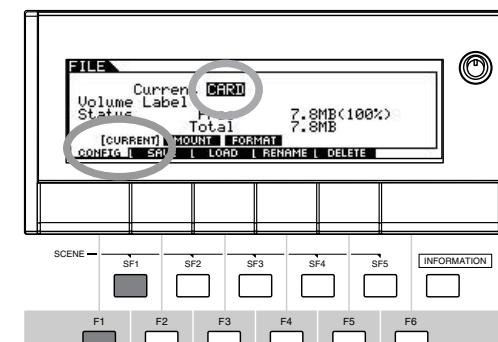
・スマートメディアへの保存法

01

スマートメディアをMOTIF ES本体のスマートメディアスロットに挿入し、MODEの[FILE]ボタンを押します。

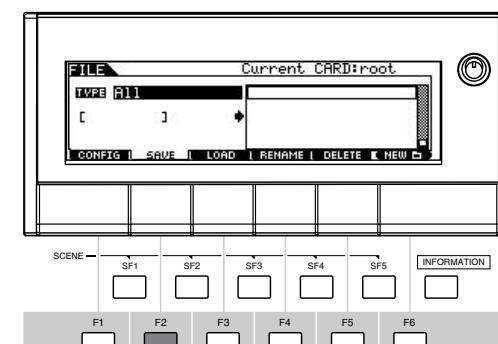
02

ファンクションボタン[F1]CONFIGを押してからサブファンクションボタン[SF1]CURRENTを押し、Currentを[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回して“CARD”にします。

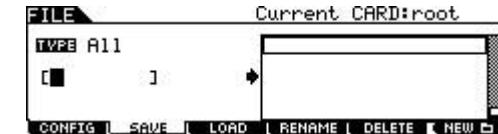
**03**

ファンクションボタン[F2]SAVEボタンを押し、ファイルのTYPE(タイプ)が選択された状態で、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回して“All”にします。

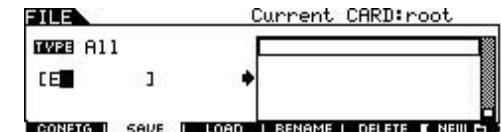
ひとこと 「All」とはMOTIF ESで制作したすべてのデータをひとつのファイルとして、保存するという意味です。

**04**

カーソルを下のカッコに移動します。ここでは「ES」という名前を付けてみましょう。

**05**

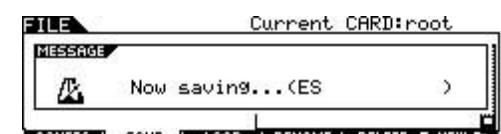
[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回すと、数字や記号、アルファベットが現れるので、付けたいアルファベットが現れた時点で、左右ボタンの右側のボタンで桁を右に移動していきます。

**06**

このとき[INFORMATION]ボタンを押すと、図の画面に一覧が表示されるので、データダイアルを使ってすばやく入力できます。

**07**

すべての名前が確定したら、[ENTER]ボタンを押すと図の保存中のメッセージが表示されたあと保存されます。



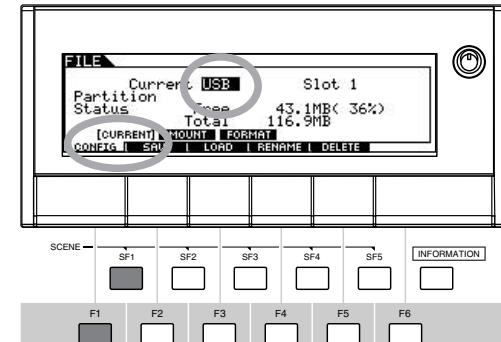
・USBデバイスへの保存法

01

USBデバイスをMOTIF ES本体のUSB TO DEVICE端子に接続します。

02

ファンクションボタン[F1]CONFIGを押してからサブファンクションボタン[SF1]CURRENTを押し、Currentを[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回してUSBにします。

**03**

以降は、本ガイドP44の「スマートメディアへの保存法」03～と同じ手順になります。

■ 曲の読み込み

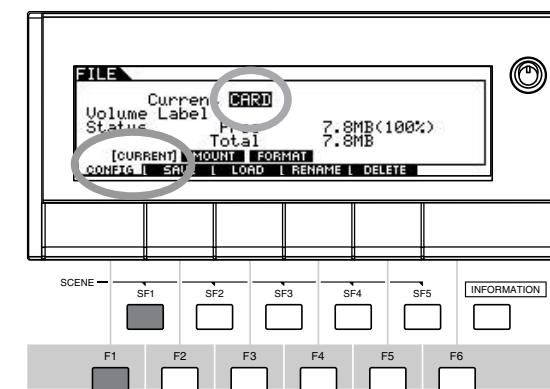
・スマートメディアからの読み込み

01

曲のデータが入ったスマートメディアをスマートメディアスロットに挿入し、[FILE]ボタンを押します。

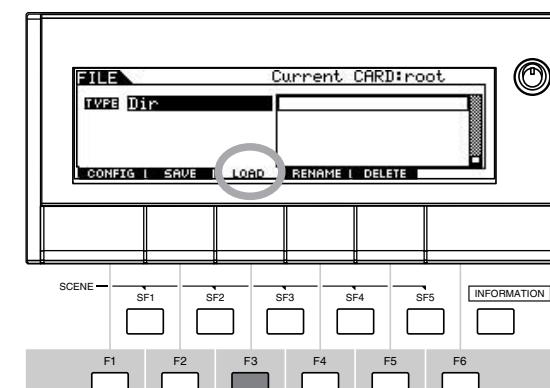
02

ファンクションボタン[F1]CONFIGを押してからサブファンクションボタン[SF1]CURRENTを押し、Currentを[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回して“CARD”にします。



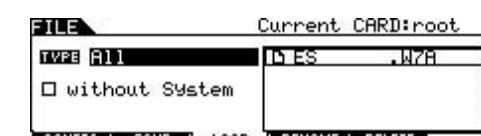
03

ファンクションボタン[F3]LOADを押します。



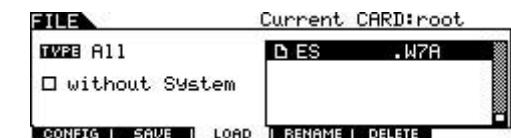
04

[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回してTypeを“All”に設定すると右欄に名前が表示されます。



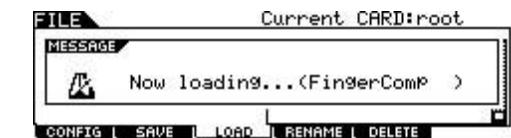
05

ここでは先ほど入力した曲のファイル名“ES”にカーソルを移動して[ENTER]ボタンを押します。



06

読み込み中のメッセージが表示され、データが読み込まれます。



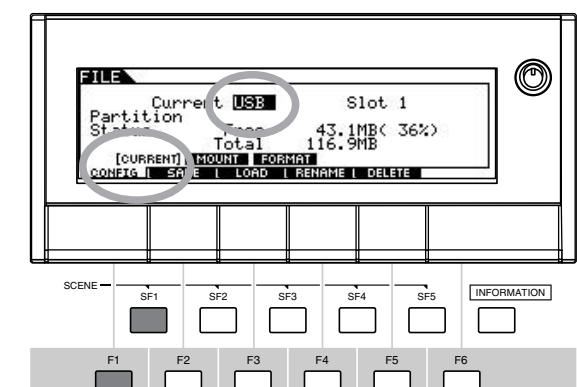
・USBデバイスからの読み込み

01

USBデバイスをMOTIF ES本体のUSB TO DEVICE端子に接続します。

02

ファンクションボタン[F1]CONFIGを押してからサブファンクションボタン[SF1]CURRENTを押し、Currentを[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを押すか、データダイアルを回して“USB”にします。



03

以降は、本ガイドP46の「スマートメディアからの読み込み」03～と同じ手順になります。

MOTIF ESでの曲作りはいかがでしたか？ ここでは曲の一部だけ制作してみましたが、頑張って続きをやってみてください。操作に慣れたら、ぜひオリジナル曲作成にも挑戦しましょう。



Synth&DTM THE ONLY PLACE FOR SYNTH & DTM FREAKS <http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

デジタルラインフォメーションセンター TEL.053(460)1666

デジタル楽器に関するお問い合わせを電話で受け付けています。機能や操作のこと、初步的な疑問から高度な質問まで、お気軽にどうぞ。(月～土／10:30～19:00／祝日及びセンター指定休業日を除く)

ヤマハ株式会社

EM営業統括部 企画推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

- 規格及び仕様は、改良の際予告なく変更する場合があります。
- カタログに印刷された商品の色調は、実際の商品と多少違うことがあります。

©YAMAHA CORPORATION *禁無断転載

2003年12月作成

カタログコード DE1048